

S/N: TBA

1/26/2004

Docket No.: KAW-315-USAP

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Serial No.: TO BE ASSIGNED

Confirmation No.: TO BE ASSIGNED

Applicant: Tomohiro SHINODA

Art Unit: TO BE ASSIGNED

Filed: January 26, 2004

Examiner: TO BE ASSIGNED

Docket No: KAW-315-USAP

Customer No: 28892

For: Gaming Machine

**PRIORITY DOCUMENT TRANSMITTAL**

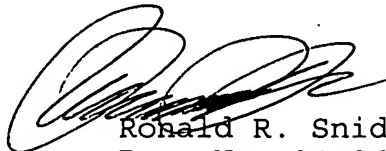
US Patent & Trademark Office  
2011 South Clark Place  
Customer Window, Mail Stop: Patent Applications  
Crystal Plaza Two, Lobby, Room 1B03  
Arlington, VA 22202

Sir:

In accordance with the provisions of 37 CFR 1.55 and the requirements of 35 U.S.C. 119, attached hereto is a certified copy of the priority document, **Japanese Patent Application No. 2003-019404, filed on January 28, 2003.**

It is respectfully requested that applicant be granted the benefit of the filing date of the foreign application and that receipt of this priority document be acknowledged in due course.

Respectfully submitted,



Ronald R. Snider  
Reg. No. 24,962

Date: January 26, 2004  
Snider & Associates  
Ronald R. Snider  
P.O. Box 27613  
Washington, D.C. 20038-7613  
(202) 347-2600

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

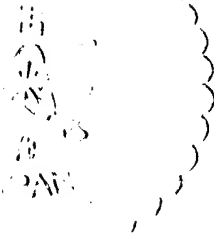
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2003年 1月28日  
Date of Application:

出願番号 特願2003-019404  
Application Number:  
[ST. 10/C]: [JP 2003-019404]

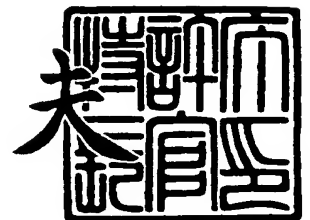
出願人 アルゼ株式会社  
Applicant(s):



2004年 1月15日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特2003-3112022

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1010

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番 2 5 号有明フロンティアビル A 棟

【氏名】 篠田 朋広

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100086586

【弁理士】

【氏名又は名称】 安富 康男

【選任した代理人】

【識別番号】 100112025

【弁理士】

【氏名又は名称】 玉井 敬憲

【選任した代理人】

【識別番号】 100113468

【弁理士】

【氏名又は名称】 佐藤 明子

【選任した代理人】

【識別番号】 100115141

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 慎二

【選任した代理人】

【識別番号】 100115820

【弁理士】

【氏名又は名称】 渡辺 みのり

【選任した代理人】

【識別番号】 100118717

【弁理士】

【氏名又は名称】 梅井 美佐

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033891

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0213253

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 主キャラクタと、前記主キャラクタに属する副キャラクタとが登場するゲームを提供するものであり、

前記主キャラクタの能力値を含む主データを記憶する主データキャリアと、前記副キャラクタの能力値を含む副データを記憶する副データキャリアとが用いられるゲーム装置であって、

前記主データキャリアから主データを読み取る主データ読取手段と、

前記副データキャリアから副データを読み取る副データ読取手段と、

少なくとも前記主データ読取手段が読み取った主データ及びコントローラからの制御信号に基づいてゲームを進行させるゲーム制御手段と、

ゲーム進行中に、前記主キャラクタの能力値、及び、前記副データ読取手段が読み取った当該副キャラクタの能力値に基づいて、該副キャラクタをゲームに登場させるか否かを決定し、その結果により該副キャラクタをゲームに登場させる召喚手段とを備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 前記召喚手段は、主キャラクタの能力値が、副データ読取手段が読み取った副キャラクタの能力値に応じて定められる特定値を超えているとき、該副キャラクタをゲームに登場させる請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】 前記召喚手段が副キャラクタをゲームに登場させたことを受けて、主キャラクタの能力値を減少させる能力値減少手段を備えた請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、業務用ゲーム装置や家庭用ゲーム装置等のゲーム装置に関する。

【0 0 0 2】

【従来技術】

従来から、業務用ゲーム装置や家庭用ゲーム装置等のゲーム装置では、例えば、

ロールプレイングゲームやシミュレーションゲーム等、種々のキャラクタが登場するゲームが提供されている。近時、複数のキャラクタを操作して進行させるゲーム等も数多く登場しており、その内容も趣向を凝らしたものが多い。このようなゲームは、進行状況に応じてキャラクタの個性や特性を生かした戦略を立てる必要があり、戦略的要素が強いため、遊戯者をゲームにのめり込ませることができる。また、各キャラクタに個性や特定を持たせることにより、キャラクタへ感情移入させ、愛着感を抱かせることができるため、ゲームへの興味や関心を高めることができる。

#### 【0003】

最近では、キャラクタに関するデータが記憶されたカードやフィギュア等（以下、データキャリアという）を用いてゲームを行うことができるゲーム装置が提供されている（例えば、特許文献1～3参照）。このようなゲーム装置では、従来までゲーム内の仮想世界にのみ存在していたキャラクタをデータキャリアという形で自分のものとして実際に入手することができ、ゲームを通じて自分が所有するキャラクタを育成させることも可能であるため、キャラクタへの愛着感を高めることができ、ゲームへの興味や関心を飛躍的に向上させることができる。また、データキャリアを遊戯者同士で交換したり比較したりして楽しむこともできるため、遊戯者の収集欲を喚起することができ、従来とは異なる方向からゲームへの興味や関心を高めることもできる。このようなゲーム装置では、収集欲を掻き立てるとともに、長時間にわたってゲームを楽しむことができるように、多種多様のデータキャリアが用意されている。

#### 【0004】

##### 【特許文献1】

特開 2002-63092 号公報

##### 【特許文献1】

特開 2002-325970 号公報

##### 【特許文献1】

特開 2002-325972 号公報

#### 【0005】

**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、上述したようなデータキャリアが用いられるゲーム装置では、キャラクタが個別にデータキャリアとして具象化され、キャラクタが他のキャラクタから完全に独立してしまっているため、ゲームの進行状況に応じて使用するデータキャリアを変更することができたとしても、遊戯者はどのデータキャリアを使用するかを各キャラクタの個性や特徴のみによって判断しなければならず、各キャラクタ同士の関連性が希薄になり、戦略的要素に欠けるという問題があった。特に、多種多様なデータキャリアが用意されたゲーム装置では、上述したような問題が顕著に発生し、各キャラクタ同士の関連性を生かした戦略的要素が失われ、データキャリアが単なる収集の対象となってしまうおそれがあり、遊戯者は、長時間にわたってゲームを行うと、キャラクタの育成やデータキャリアの収集に飽きてしまい、また、ゲーム自体にも飽きてしまうというおそれがあった。

**【0006】**

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、データキャリアの収集意欲を掻き立てることができるとともにキャラクタに対する愛着を深めることができ、ゲームの戦略的要素を向上させ、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるゲーム装置を提供することにある。

**【0007】****【課題を解決するための手段】**

以上のような目的を達成するために、本発明は、主キャラクタの能力値、及び、副キャラクタの能力値に基づいて、該副キャラクタをゲームに登場させるか否かを決定し、その結果により該副キャラクタをゲームに登場させる召喚手段を備えたことを特徴とするゲーム装置を提供する。

**【0008】**

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 主キャラクタと、上記主キャラクタに属する副キャラクタとが登場するゲームを提供するものであり、

上記主キャラクタの能力値を含む主データを記憶する主データキャリアと、上記副キャラクタの能力値を含む副データを記憶する副データキャリアとが用いられ

るゲーム装置であって、  
上記主データキャリアから主データを読み取る主データ読取手段と、  
上記副データキャリアから副データを読み取る副データ読取手段と、  
少なくとも上記主データ読取手段が読み取った主データ及びコントローラからの  
制御信号に基づいてゲームを進行させるゲーム制御手段と、  
ゲーム進行中に、上記主キャラクタの能力値、及び、上記副データ読取手段が読  
み取った当該副キャラクタの能力値に基づいて、該副キャラクタをゲームに登場  
させるか否かを決定し、その結果により該副キャラクタをゲームに登場させる召  
喚手段とを備えていることを特徴とする。

#### 【0009】

(1) の発明によれば、ゲームに用いられる副データキャリアを、主キャラクタ  
の能力値及びゲームの進行状況を考慮して選択し、副キャラクタをゲームに登場  
させることにより、有利にゲームを進行させることが可能となる。従って、ゲー  
ムの結果が単に、キャラクタの能力値だけでなく、遊戯者によるデータキャリア  
の選択にも依存するようになるため、ゲームの戦略的要素を向上させることが可  
能になる。また、遊技者同士の交換等により新しく入手したデータキャリアであ  
っても、それらの能力値に応じて副データキャリアをゲームに登場させることが  
できるため、データキャリアの収集意欲を掻き立てることが可能になる。その結  
果、遊戯者がゲームにのめり込むようにすることが可能であり、面白みが倍化さ  
れたアミューズメント性に溢れるゲーム装置とすることができる。

#### 【0010】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(2) 上記(1)に記載のゲーム装置であって、  
上記召喚手段は、主キャラクタの能力値が、副データ読取手段が読み取った副キ  
ャラクタの能力値に応じて定められる特定値を超えているとき、該副キャラクタ  
をゲームに登場させることを特徴とする。

#### 【0011】

(2) の発明によれば、副キャラクタの能力値に応じて定められる特定値が、主  
キャラクタの能力値よりも高ければ、その副キャラクタをゲームに登場させるこ



とができない。そのため、遊技者は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームに用いられるデータキャリアの選択をより慎重に行うようになり、ゲームの戦略的要素がより向上し、遊技者がよりゲームにのめり込むようにすることができる。

#### 【0012】

また、能力値の高い副データキャリアを入手した場合、遊戯者は、その副キャラクタをゲームに登場させることができるように、主キャラクタの能力値を上げること（育成）に熱中することができる。その結果、データキャリアの収集意欲を掻き立てることができるとともに、キャラクタに対する愛着を深めることができ、遊戯者がよりゲームにのめり込むようにすることが可能となる。

#### 【0013】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

（3） 上記（1）又は（2）に記載のゲーム装置であって、  
上記召喚手段が副キャラクタをゲームに登場させたことを受けて、主キャラクタの能力値を減少させる能力値減少手段を備えたことを特徴とする。

#### 【0014】

例えば、副キャラクタを1体登場させる度に、主キャラクタの体力値が減少して、該体力値が0になるとゲームオーバーとなるようにし、さらに、登場させる副キャラクタの能力値が高いほど、主キャラクタの体力値が多く減少するようにした場合、ゲームに用いる副データキャリアの選択によっては、能力値の高い副データキャリアを多数保有している遊戯者よりもよい結果を得ることが可能である。このように、（3）の発明によれば、ゲームの戦略的要素をより向上させることができるため、遊戯者が更にゲームにのめり込むようにすることが可能となる。

#### 【0015】

##### 〔用語の定義等〕

ゲーム装置には、例えば、所謂ゲームセンタに設置される業務用ゲーム装置、家庭用ゲーム装置、携帯用ゲーム装置等が含まれる。また、上記ゲーム装置は、同時に複数人がゲームを行うことが可能な構成としてもよい。さらに、他のゲーム装置と通信回線を介して接続される構成として、各種のデータを相互に送受信す

ることができるようにしてもよい。

#### 【0016】

本明細書において「メダルゲーム装置」とは、メダルが投入されるメダル投入口と、メダルが払い出されるメダル払出口とが備えられたゲーム装置であって、遊戯者等により、上記メダル投入口にメダルが投入されて、ゲームが行われるとともに、遊戯者等の入力操作により、上記メダル払出口からメダルが払い出されるゲーム装置をいう。上記メダルゲーム装置には、ゲームの進行中にメダルを投入することも可能である。上記メダルゲーム装置は、通常、ゲームセンタに設置されており、上記業務用ゲーム装置に含まれるものである。

なお、上記メダルゲーム装置は、1人の遊戯者のみがゲームを行うことができるものであってもよく、また、複数の遊戯者が同じにゲームを行うことができるものであってもよい。また、上記メダルゲーム装置には、該メダルゲーム装置において同時にゲームを行うことができる遊戯者の人数に応じた台数のサテライトが備えられている。

#### 【0017】

本発明において、「主キャラクタ」とは、ゲームに登場する人物のなかで、主人公となるものをいう。通常、上記主キャラクタは、ゲームの進行上、遊戯者のコントローラの操作に直接的に係るものである。なお、上記主キャラクタは、実在する人物であっても、架空の人物であってもよく、また、動物等であってもよい。

また、「副キャラクタ」とは、主キャラクタに属する人物のことをいう。上記副キャラクタは、上記主キャラクタと同様に、実在の人物であっても、架空の人物であってもよく、また、動物等であってもよい。

なお、以下において、主キャラクタと副キャラクタとを併せてキャラクタともいうこととする。

#### 【0018】

「主データキャリア」とは、ゲーム装置におけるゲームに用いられ、上記主キャラクタの能力値を含む主データを記憶することが可能な記憶部を備えたものをいい、「副データキャリア」とは、ゲーム装置におけるゲームに用いられ、上記副

キャラクタの能力値を含む副データを記憶することが可能な記憶部を備えたものをいう。

本発明のゲーム装置において、一の遊戯者がゲームを行う際、用いることができる主データキャリア個数は、1以上であれば特に限定されるものではない。

また、副データキャリアについては、該副データキャリアを用いなくてもよく、1以上を用いてもよい。

なお、以下においては、主データキャリアと副データキャリアとを併せてデータキャリアともいうこととする。

#### 【0019】

上記記憶部としては、キャラクタの能力値を含むデータを記憶することが可能なものであれば、特に限定されるものではなく、例えば、磁気ストライプを備えたカード、ICチップ、ICカード等を用いることが可能である。また、本発明のゲーム装置としてICチップ又はICカードを用いることとする場合、当該ICチップ又はICカードは接触型であってもよく、非接触型であってもよい。非接触型のICチップ又は非接触型のICカードとしては、RFID (Radio Frequency Identification) システムに使用されるトランスポンダ等を挙げることができる。なお、この技術は従来公知の技術であり、特開平8-21875号公報に記載されているので、ここでの説明は省略する。

なお、以下においては、データキャリアの記憶部にデータが記憶されることを、データキャリアにデータが記憶されともいうこととする。

#### 【0020】

上記データキャリアの色及び形状は、特に限定されるものではなく、例えば、該データキャリアは、キャラクタを象ったフィギュアであってもよく、キャラクタの容姿等が描かれた絵柄が形成されたカードであってもよい。また、キャラクタの容姿等が描かれた樹脂製のボール（以下、キャラクタボールともいう）であってもよい。上述したフィギュア、カード及びキャラクタボールは、いずれも遊戯者がキャラクタを個別に認識することができるものであるため、キャラクタへの愛着感を高めることができる。

#### 【0021】

**【発明の実施の形態】**

本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

以下においては、本発明のゲーム装置の好適な実施例として、本発明のゲーム装置をメダルゲーム装置に適用した場合を示し、説明することとする。また、主データキャリアとして、主人公（勇者）の容姿を象ったフィギュアが用いられ、副データキャリアには、副キャラクタである召喚獣が描かれたキャラクタボールが用いられることとする。さらに、上記フィギュア及び上記キャラクタボールには、RFIDシステムのトランスポンダが設けられていることとする。

**【0022】**

図1は、本発明に係るメダルゲーム装置の一例を模式的に示す斜視図である。

図1に示すように、メダルゲーム装置10は、手前側に並んだ4台と、奥側に並んだ4台との計8台のサテライト12からなる本体装置11を備えており、最大で8人が同時にゲームを行うことができる。手前側に並んだ4台のサテライト12と、奥側に並んだ4台のサテライト12との間には、大表示装置13が垂設されており、ゲームの進行状況が表示される。

**【0023】**

サテライト12の上面には、ゲームに係る画像が表示される表示装置14、プレイヤーが操作するコントローラ15、ゲームを行う際に必要なメダルを投入するためのメダル投入口16、及び、後述するフィギュア30及びキャラクタボール40を載置するためのデータキャリア設置台20が設けられている。

このデータキャリア設置台20には、凹部19aと、8個の凹部19bとが形成されており、凹部19aを8個の凹部19bが取り囲むような配置となっている。後述するフィギュア30は、フィギュア30の台部32が凹部19aに嵌め込まれ、また、キャラクタボール40は、その一部が凹部19bに嵌め込まれることにより、データキャリア設置台20に載置されるのである。

**【0024】**

また、サテライト12の前面には、払出口21が設けられている。

なお、本発明に係るメダルゲーム装置10において、払出口21から払い出されるものは、メダルであってもよく、後述するキャラクタボール40であってもよ

い。また、ゲームの結果に応じてメダルが払い出されるか、キャラクタボール 40 が払い出されるかが抽選により決定されることとしてもよく、遊戯者が選択することができることとしてもよい。

#### 【0025】

図 2 (a) は、メダルゲーム装置 10 の本体装置 11 の内部構成を模式的に示すブロック図であり、図 2 (b) は、メダルゲーム装置 10 のサテライト 12 の内部構成を模式的に示すブロック図である。

図 2 (a) に示すように、メダルゲーム装置 10 の本体装置 11 内には、主制御部 50 が備えられている。主制御部 50 は、セントラル・プロセッシング・ユニット (CPU) 51 とメモリ (RAM) 32 とサウンド回路 53 とグラフィック表示回路 54 とを有する。また、CPU 51 は、インターフェイス回路 (I/F) 56 を介して、8 台のサテライト 12 と接続されている。CPU 51 は、I/F 56 を介して各サテライト 12 から供給される入力信号、及び、RAM 32 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を行い、その結果に基づいてサテライト 12 に命令信号を送信することにより、各サテライト 12 を主導的に制御し、ゲームを進行させる。このとき、主制御部 50 は、ゲーム制御手段として機能する。

#### 【0026】

メモリ 52 には、大表示装置 13 に表示される各種画像データや、制御プログラム等が格納されている。サウンド回路 53 は、大表示装置 13 に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ 55 に接続されている。グラフィック表示回路 54 は、CPU 51 からの制御信号により選択された画像を大表示装置 13 に表示させる。

#### 【0027】

図 2 (b) に示すように、サテライト 12 内には、制御部 60 が備えられている。制御部 60 は、CPU 61 とメモリ 62 とサウンド回路 63 とグラフィック表示回路 64 とを有する。また、CPU 61 は I/F 66 を介して本体装置 11 及びコントローラ 15 と接続されており、CPU 61 は I/F 66 を介して本体装置 11 から各種のデータやプログラムを受信したり、遊戯者がコントローラ 15

を操作することにより供給される命令信号を受信したりすることができる。

また、CPU 61にはI/F 66を介してメダル検出部67が接続されており、メダル検出部67はメダル投入口16に投入されたメダルを検出すると、検出信号をCPU 61へ供給する。

#### 【0028】

サウンド回路63は、表示装置14に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ65に接続されている。グラフィック表示回路64は、CPU 61の制御信号により選択された画像を表示装置14に表示させる。

CPU 61には、リーダライタ(R/W) 68が接続されており、データキャリア設置台20に載置されたフィギュア30への命令信号の送信と、フィギュア30からの応答信号の受信とを行うことにより、フィギュア30に主データを書き込んだり、フィギュア30の主データを読み取ったりする。

また、CPU 61には、リーダライタ(R/W) 70が接続されており、データキャリア設置台20に載置されたキャラクタボール40への命令信号の送信と、キャラクタボール40からの応答信号の受信とを行うことにより、キャラクタボール40に副データを書き込んだり、キャラクタボール40の副データを読み取ったりする。

#### 【0029】

また、CPU 61には、メダル払出装置71及びキャラクタボール払出装置72が接続されている。メダル払出装置71は、CPU 61からの制御信号により、サテライト12内の所定の位置に格納されたメダルの払い出しを行い、また、キャラクタボール71は、CPU 61からの制御信号により、サテライト12内の所定の位置に格納されたキャラクタボールの払い出しを行う。

#### 【0030】

次に、メダルゲーム装置10に用いられるフィギュアについて説明する。

図3は、本発明に係るフィギュアの一例を模式的に示す斜視図である。

フィギュア30は、図3に示すように、主キャラクタである主人公(勇者)の容姿を象った像部31と、像部31の下端に設けられた略円板形状の台部32と、台部32に形成された凹部32aに嵌め込まれて固定されたコイン状のRFID

タグ 33 とからなる。

このフィギュア 30 は、台部 32 をサテライト 12 のデータキャリア設置台 20 に形成された凹部 19a に嵌め込むことによりデータキャリア設置台 20 に載置されるのである。

#### 【0031】

RFID タグ 33 は、その内部にシングルチップ 35（図示せず）が埋設されるとともに、電波送受信用のアンテナ 34（図示せず）が印刷されている。シングルチップ 35 は、送受信回路と制御回路とメモリとを有しており、R/W 68 から発せられる命令信号をアンテナ 34 から受信して電力を生成し、メモリに記憶されている主データを書き換えたり、主データを応答電波として R/W 68 に送信したりする。

#### 【0032】

次に、メダルゲーム装置 10 に用いられるキャラクタボールについて説明する。

図 4（a）は、本発明に係るキャラクタボールの一例を模式的に示す正面図であり、（b）は、その分解斜視図である。

図 4（a）に示すように、キャラクタボール 40 は球状であり、副キャラクタ（召喚獣）の属性を示す炎を模した属性絵柄 41 が形成されている。また、図示はしていないが、属性絵柄 41 の裏側には、副キャラクタの容姿を模したキャラクタ絵柄 42 が形成されている。キャラクタボール 40 に属性絵柄 41 及びキャラクタ絵柄 42 を形成する方法としては、例えば、絵柄が描かれたシールやフィルムを張付する方法等を挙げることができる。なお、上記属性については、後に詳述することにする。

#### 【0033】

また、図 4（b）に示すように、キャラクタボール 40 の内部には、シングルチップ 45 が埋設されるとともに、電波送受信用のアンテナ 44 が形成されている。なお、シングルチップ 45 及びアンテナ 44 については、図 3 において説明したシングルチップ 35 及びアンテナ 34 と同様であるので、ここでの説明は省略する。

#### 【0034】

このキャラクタボール 40 は、例えば、半球状の樹脂製の部材を用いて、当該部材の上面に凹部を形成してシングルチップを嵌め込むとともに当該上面にアンテナを印刷し、その後、シングルチップ及びアンテナが形成された上記部材と何も形成されていない上記部材とを接着剤等を用いて接着することにより製造することが可能である。

#### 【0035】

以下、メダルゲーム装置 10 によりゲームを行う方法と、メダルゲーム装置 10 により提供されるゲームの内容とについて説明することとする。

##### (A) ゲームを開始するまでの手順

まず、遊戯者は、ゲームを開始する前にフィギュア及びキャラクタボールを入手する必要がある。遊戯者へのフィギュア及びキャラクタボールの提供方法は、特に限定されるものではなく、例えば、ゲームセンタの窓口で販売することとしてもよく、メダルゲーム装置 10 に所定枚数のメダルが投入されたことを受けて、メダルゲーム装置 10 から払い出すこととしてもよい。

上述したように、上記フィギュア及びキャラクタボールには、RFID タグ等の記憶部が備えられており、遊戯者が操作する主人公及び召喚獣の能力値等が記憶される。このようなフィギュア及びキャラクタボールを用いることにより、一旦、ゲームを中断してその後再開しても、上記主人公及び召喚獣が、中断したときの能力値等を有した状態でゲームを行うことができるようになる。

#### 【0036】

##### (B) ゲームの概要

メダルゲーム装置 10 により提供されるゲームは、主データキャリアであるフィギュアをサテライト 12 に設けられたデータキャリア設置台 20 に載置することにより、ゲーム中に広がる架空の世界にキャラクタを登場させ、遊戯者が操作する主人公（主キャラクタ）が召喚獣（副キャラクタ）と協力して上記架空の世界を支配する 8 体の守護モンスターを倒すことを目的とするゲームである。

上述したようにデータキャリア設置台 20 には、8 個の凹部 19b が形成されているため、主人公は最大で 8 体の召喚獣を登場させることが可能である。

また、上記架空の世界は、8 つのサテライト 12 の全てにおいて共通しており、



従って、上記架空の世界において、最大で 8 人の遊戯者が操作する主人公が登場することとなる。

なお、遊戯者がいないサテライト 12 については、主人公をゲームに登場させないようにしてもよく、主人公をゲームに登場させ、CPU 61 から供給される命令信号等により自動的にゲームを行うこととしてもよい。

#### 【0037】

ゲームが開始されると、各遊戯者が操作する主人公が登場し、大表示装置 13 に表示された所謂双六盤を模した領域（以下、フィールドともいう）の所定のマス目に配置される。

次に、ゲームを行う遊戯者は、例えば、サテライト 12 の表示装置 14 に表示される所定の範囲の数字（例えば、1～8）が付されたルーレットを、コントローラ 15 を操作することにより停止表示させ、決定した数字に応じて主人公を、フィールド内のマス目を移動させる。

#### 【0038】

遊戯者が操作する主人公が、フィールド内の特定の色のマス目に停止すると、マス目の色に応じたイベントが発生する。例えば、主人公が青色のマス目に停止すると、該主人公又は召喚獣は、守護モンスターから攻撃を受け、黄色のマス目に停止すると、後述する召喚手段により召喚獣を召喚することができ、また、赤色のマス目に停止すると、召喚した召喚獣により守護モンスターに攻撃を加えることができる。

#### 【0039】

##### （C）能力値及び属性

まず、主人公の能力値について説明する。

メダルゲーム装置 10 により提供されるゲームでは、ゲームが開始されると、R/W 68 によりフィギュアから主人公の能力値を含む主データが読み取られる。即ち、CPU 61 は、制御信号を R/W 68 に送信することにより、キャラクターデータ 20 に載置されたフィギュアへの命令信号の送信と、フィギュアから発せられる応答信号の受信とを R/W 68 に行わせる。このとき、制御部 60 と R/W 68 とは、フィギュアから主データを読み取る主データ読取手段として機能す

る。

#### 【0040】

この能力値には、例えば、体力値、攻撃力値、魔力値等があり、R/W68により主人公の主データが読み取られると、表示装置14等に各能力値の大きさを示す数値等が表示される。これらの能力値が高いほど強力なキャラクタであるといえる。

#### 【0041】

次に、召喚獣の能力値及び属性について説明する。

ゲーム進行中、フィールド内において、主人公が召喚獣の召喚を示すマス目（黄色のマス目）に停止すると、R/W70によりデータキャリア設置台20に載置されたキャラクタボールから召喚獣の能力値を含む副データが読み取られる。

召喚獣の能力値には、主人公が有する能力値（体力値、攻撃力値、魔力値等）の他に属性がある。

「属性」とは、例えば、「炎」、「水」、「光」、「闇」というように各召喚獣が有する固有の性質である。なお、上記属性は上記能力値の一部である。

また、上述した8体の守護モンスターも、それぞれ属性を有する。

#### 【0042】

ここで、例えば、召喚獣の属性が「炎」であり、守護モンスターの属性が「水」である場合、「水」の属性を有する守護モンスターは、「炎」の属性を有する召喚獣の攻撃に弱く、また、逆に、「炎」の属性を有する召喚獣は、「水」の属性を有する守護モンスターの攻撃に弱い。従って、「炎」の属性を有する召喚獣が「水」の属性を有する守護モンスターを攻撃した場合、通常の攻撃よりも大きいダメージを与えることができる。しかし、逆に、「炎」の属性を有する召喚獣が「水」の属性を有する守護モンスターの攻撃を受けた場合、通常よりも大きいダメージを受けることになる。以下の説明においては、「炎」と「水」のような関係を有することを、対極の関係を有するともいうこととする。

なお、上述した「光」と「闇」も対極の関係を有している。

#### 【0043】

また、例えば、「炎」と「炎」、「水」と「水」のように同一の属性を有してい

る場合、攻撃の際に、相手に与えるダメージは通常よりも少なく、また、相手から受けるダメージも通常よりも少ない。

#### 【0044】

##### (D) 召喚獣の召喚

本発明に係るメダルゲーム装置10では、上述したように、所定の条件（例えば、主人公がフィールド内において黄色のマス目に停止するという条件等）が満たされたことを受けて、召喚獣を登場させるために行われる召喚獣登場処理について説明する。

図5は、ゲーム進行中において、主人公がフィールド内の黄色のマス目に停止したことを受けて、サテライト12において実行される召喚獣登場処理に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【0045】

まず、CPU61は、データキャリア設置台20に載置されたキャラクタボールから副データを読み取る処理を行う（ステップS102）。即ち、CPU61は、制御信号をR/W70に送信することにより、データキャリア設置台20に載置されたキャラクタボールへの命令信号の送信と、キャラクタボールから発せられる応答信号の受信とをR/W70に行わせる。この応答信号には副キャラクタである召喚獣の能力値を含む副データが含有される。その結果、キャラクタボールから副データが読み取られ、副データはメモリ62に記憶される。このとき、制御部60とR/W70とは、キャラクタボールから副データを読み取る副データ読取手段として機能する。

#### 【0046】

データキャリア設置台20には、8個のキャラクタボールを載置するための凹部19bが形成されているため、同時に8個のキャラクタボールの副データを読み取ることが可能である。なお、ステップS102の処理において、データキャリア設置台20にキャラクタボールが設置されていないと判断した場合には、例えば、キャラクタボールをデータキャリア設置台20に設置するように促す画像を表示装置14に表示させるようにしてもよく、また、そのまま本サブルーチンを終了させ、召喚獣を登場させずにゲームを進行させることとしてもよい。

**【0047】**

次に、CPU 61は、ゲーム開始時にフィギュアから読み取られ、メモリ 62に記憶された主データと、ステップS 102においてキャラクタボールから読み取られ、メモリ 62に記憶された副データとに基づいて、必要となる各種画像データをメモリ 62から読み出し、グラフィック表示回路 64を介して、選択画像を表示装置 14に表示させる処理を行う（ステップS 103）。この選択画像は、読み取られた召喚獣の副データのうち、どの召喚獣を登場させるかを選択するように促す画像であり、例えば、ステップS 101において、3個のキャラクタボールから副データが読み取られた場合、上記選択画像として、3体の召喚獣を示す画像が表示装置 14に表示される。

なお、表示装置 14に表示される選択画像については、後に図面（図6）を用いて詳述することにする。

**【0048】**

次に、CPU 61は、召喚獣の選択指示が入力されたか否かを判断する（ステップS 104）。即ち、CPU 61は、上記選択画像における操作手順に従いコントローラ 15が操作されることによりコントローラ 15から供給される指示信号を受信したか否かを判断する。この指示信号には、表示装置 14に表示された選択画像において、召喚獣を登場させるか否かを選択する旨の指示と、どの召喚獣を登場させるか選択する旨の指示とが含まれる。

**【0049】**

ステップS 104において、召喚獣を登場させる旨の指示の入力がなかったと判断した場合、本サブルーチンは終了し、召喚獣の登場は行われずにゲームが進行することになる。一方、ステップS 104において、召喚獣を登場させる旨の指示の入力があったと判断した場合、次に、CPU 61は、選択された召喚獣の属性と、戦闘の対象となっている守護モンスターの属性とが対極の関係を有するか否かを判断する（ステップS 105）。

**【0050】**

ステップS 105において、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが対極の関係を有すると判断した場合、CPU 61は、召喚獣を登場させるか否かを決定す

る基準となる特定値Aを、 $A = (\text{召喚獣の体力値}) \times 2$ として算出する（ステップS106）。即ち、CPU61は、メモリ62に記憶されている副データに含まれる召喚獣の体力値に基づいて特定値Aを算出し、メモリ62に記憶する。一方、ステップS105において、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが対極の関係を有しないと判断した場合、CPU61は、上述した特定値Aを、 $A = (\text{召喚獣の体力値})$ として算出する（ステップS107）。

#### 【0051】

ステップS106又はステップS107の処理を実行した後、次に、CPU61は、主人公の体力値が特定値Aより大きいかな否かを判断する（ステップS108）。このステップS108において、主人公の体力値が特定値Aより大きいと判断しなかった場合、本サブルーチンは終了し、召喚獣の登場は行われずにゲームが進行することになる。なお、このとき、選択された召喚獣を登場させることができなかったことを示す画像を、大表示装置13や表示装置14に表示させる等してもよい。

#### 【0052】

一方、ステップS108において、主人公の体力値が特定値Aよりも大きいと判断した場合、CPU61は、召喚獣を登場させる処理を行う（ステップS109）。このとき、例えば、大表示装置13に召喚獣の登場を示す演出画像等を表示させる等して、遊戯者に召喚獣が登場したことを強く印象付けるような演出を行ってもよい。

なお、本サブルーチンが実行されているとき、制御部60は、主キャラクタの能力値及び副キャラクタの能力値に基づいて、副キャラクタをゲームに登場させるかな否かを決定し、その結果により副キャラクタをゲームに登場させる召喚手段として機能する。

#### 【0053】

次に、CPU61は、主人公の体力値を所定数減少させる処理を行う（ステップS110）。主人公の体力値を所定数減少させる方法としては、例えば、登場した召喚獣の体力値の5%に相当する数だけ主人公の体力値を減少させる方法等を挙げることができる。

このとき、制御部 60 は、副キャラクタをゲームに登場させたことを受けて、主キャラクタの能力値を減少させる能力値減少手段として機能する。

#### 【0054】

図 6 (a) は、表示装置 14 に表示される選択画像の一例を模式的に示す図であり、(b) は、選択画像の他の一例を模式的に示す図であり、(c) は、召喚獣が登場したときに表示装置 14 に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

なお、以下の説明において、ゲーム進行中の守護モンスターの属性は「水」であるとする。

#### 【0055】

図 6 (a) ~ (c) に示すように、表示装置 14 の画面の左側には、主人公（勇者）を示す画像と、主人公の能力値等を示す画像と、八角形の枠を示す画像とが表示されている。この枠の 8 個の角は、データキャリア設置台 20 におけるキャラクタボールを載置させるための凹部 19 b に対応しており、キャラクタボールが載置されている位置に該キャラクタボールを模した 3 個の球を示す画像が表示されている。遊戯者はコントローラ 15 を操作することにより上記 3 個の球を選択し、登場させる召喚獣を決定する。

#### 【0056】

なお、図 6 (a) 及び (b) において、選択された球は、矩形枠を示す画像で囲まれており、該矩形枠により囲まれた球の位置に載置されたキャラクタボールに対応する召喚獣の容姿や能力値等を示す画像（以下、キャラクタ画像ともいう）が、画面の右側に表示されている様子が示されている。なお、このキャラクタ画像には、キャラクタの属性を示す画像が含まれており、該キャラクタ画像が表示されている部分の中央の右側に表示されている。例えば、図 6 (a) において、キャラクタ画像が表示されている部分の中央の右側には、炎が描かれた球を模した画像が表示されており、これにより、このキャラクタの属性が「炎」であることが示されるのである。

#### 【0057】

図 6 (a) において、召喚獣「イフリート」が有する属性は「炎」であり、守護

モンスターが有する属性は、上述したように「水」であるため、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが、対極の関係を有していることになる。図5において説明したように、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが対極の関係を有する場合、その召喚獣をゲームに登場させるためには、主人公の体力値が召喚獣の体力値の2倍よりも大きい必要がある。図6(a)に示した選択画像では、召喚獣「イフリート」の体力値が40であるのに対して、主人公の体力値は100であるため、上述した召喚獣を登場させるための条件を満たしており、遊戯者は、召喚獣「イフリート」をゲームに登場させることが可能となる。

#### 【0058】

一方、図6(b)において、召喚獣「機械人間」が有する属性は「雷」であり、守護モンスターが有する属性は「水」であるため、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが、対極の関係を有していないことになる。図5において説明したように、召喚獣の属性と守護モンスターの属性とが対極の関係を有していない場合、その召喚獣をゲームに登場させるためには、主人公の体力値が召喚獣の体力値よりも大きい必要がある。しかし、図6(b)に示した選択画像では、召喚獣「機械人間」の体力値が150であるのに対して、主人公の体力値は100であるため、遊戯者は、召喚獣「機械人間」をゲームに登場させることができない。

#### 【0059】

上記図6(a)において、遊戯者がコントローラ15を操作することにより、召喚獣「イフリート」をゲームに登場させた場合、図6(c)に示すように、図6(a)において、矩形枠を示す画像が表示されている部分に、召喚獣「イフリート」の容姿を示す画像が表示され、該召喚獣がゲームに登場したことが遊戯者に示される。

また、図6(c)には、召喚獣をゲームに登場させたことを受けて、主人公の体力値が、登場させた召喚獣の体力値の5%に相当する2だけ減少して98となっている様子が示されている。

#### 【0060】

上述した例において示したように、守護モンスターの属性と対極の関係を有する召喚獣による攻撃を加えれば、通常よりも大きいダメージを与えることができる

ため、攻撃の場合においては有利となる。しかし、その場合、召喚獣をゲームに登場させるためには、主人公の体力値が召喚獣の体力値の2倍によりも大きい必要がある。そのため、比較的体力値の低い召喚獣しかゲームに登場させることができない。一方、守護モンスターの属性と対極の関係を有さない召喚獣を登場させるためには、主人公の体力値が召喚獣の体力値よりも大きければよく、比較的体力値の高い召喚獣をゲームに登場させることができる。

そのため、遊技者は、守護モンスターの攻撃を受けることを考慮して、ゲームに登場させる召喚獣を慎重に選択する必要がある。

#### 【0061】

このように、主人公の体力値と、召喚獣の体力値及び属性との両方を考慮してゲームに用いるフィギュア及びキャラクタボールを選択することにより、他の遊戯者よりも有利にゲームを行うことが可能となるため、ゲームの戦略的要素が向上し、遊戯者がゲームにのめり込むようにすることができる。

#### 【0062】

また、体力値の高い強力な召喚獣に係るキャラクタボールを入手した場合、その召喚獣をゲームに登場させるためには、主人公の体力値を上昇させる必要があるため、遊戯者は主人公の育成に熱中することができる。その結果、キャラクタボールの収集意欲を掻き立てることができるとともに、主人公に対する愛着を深めることができ、遊戯者がよりゲームにのめり込むことができる。

#### 【0063】

上述した例において、主人公が黄色のマス目に停止した際、登場させる召喚獣を1体だけ選択する場合について説明したが、本発明においては、召喚手段が同時に召喚することができる副キャラクタの数は特に限定されるものではなく、2体以上を同時に召喚することができることとしてもよい。また、ゲームの進行状況に応じて召喚することができる副キャラクタの数を変化させることとしてもよい。

#### 【0064】

また、上述した例においては、主キャラクタの能力値の一部である体力値が、副キャラクタの能力値の一部である体力値及び属性に応じて定められる特定値を超



えているときに召喚獣を登場させる場合について説明したが、上記特定値は、副キャラクタの能力値の他の一部（例えば、攻撃力値等）に応じて定められることとしてもよく、副キャラクタの能力値の全部に応じて定められることとしてもよい。また、主キャラクタの能力値の他の一部（例えば、攻撃力値等）が、上記特定値を超えているときに召喚獣を登場させることとしてもよい。

#### 【0065】

本発明では、上述した例において示したように、副キャラクタをゲームに登場させたことを受けて、主キャラクタの能力値を減少させる能力値減少手段が備えられていることが望ましい。能力値の高い副キャラクタを登場させるほど、主キャラクタの能力値が大きく減少するようにした場合、能力値が高い副データキャリアを多数保有している遊戯者が必ずしも有利であるとはいえず、ゲームに用いる副データキャリアの選択によっては、能力値の高い副データキャリアを多数保有している遊戯者よりもよい結果を得ることが可能である。従って、本発明のゲーム装置に、上記能力値減少手段が備えられていることによりゲームの戦略的要素を更に向上させ、遊戯者がよりゲームにのめり込むようにすることが可能となる。

#### 【0066】

また、上述した例において、能力値減少手段により召喚獣の体力値を減少させた後、例えば、ルーレットを停止表示させ、主人公を、フィールド内のマス目を移動させる毎に、主人公の体力値を所定の数（例えば、召喚獣の体力値の2%に相当する数）だけ減少させることとしてもよい。多数の強力な召喚獣を登場させて長期間にわたってゲームを進行させていると、主人公の体力値が大きく減少してしまうため、遊戯者は召喚獣を登場させるか否かについて慎重になる。その結果、ゲームの戦略的要素を更に向上させることが可能となる。

#### 【0067】

##### 【発明の効果】

本発明によれば、ゲームに用いられる副データキャリアを、主キャラクタの能力値及びゲームの進行状況を考慮して選択し、副キャラクタをゲームに登場させることにより、有利にゲームを進行させることが可能となる。従って、ゲームの結

果が単に、キャラクタの能力値だけでなく、遊戯者によるデータキャリアの選択にも依存するようになるため、ゲームの戦略的要素を向上させることが可能になる。また、遊技者同士の交換等により新しく入手したデータキャリアであっても、それらの能力値に応じて副データキャリアをゲームに登場させることができるため、データキャリアの収集意欲を掻き立てることが可能になる。その結果、遊戯者がゲームにのめり込むようにすることが可能であり、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるゲーム装置とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明に係るメダルゲーム装置の一例を模式的に示す斜視図である。

【図 2】 (a)は、図 1 に示したメダルゲーム装置の本体装置の内部構成を模式的に示すブロック図であり、(b)は、該メダルゲーム装置のサテライトの内部構成を模式的に示すブロック図である。

【図 3】 本発明に係るフィギュアの一例を模式的に示す斜視図である。

【図 4】 (a)は、本発明に係るキャラクタボールの一例を模式的に示す正面図であり、(b)は、その分解斜視図である。

【図 5】 サテライトにおいて実行される召喚獣登場処理に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 6】 (a)は、ゲームに登場させる召喚獣を選択する選択画像の一例を模式的に示す図であり、(b)は、上記選択画像の他の一例を模式的に示す図であり、(c)は、召喚獣がゲームに登場したときに表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

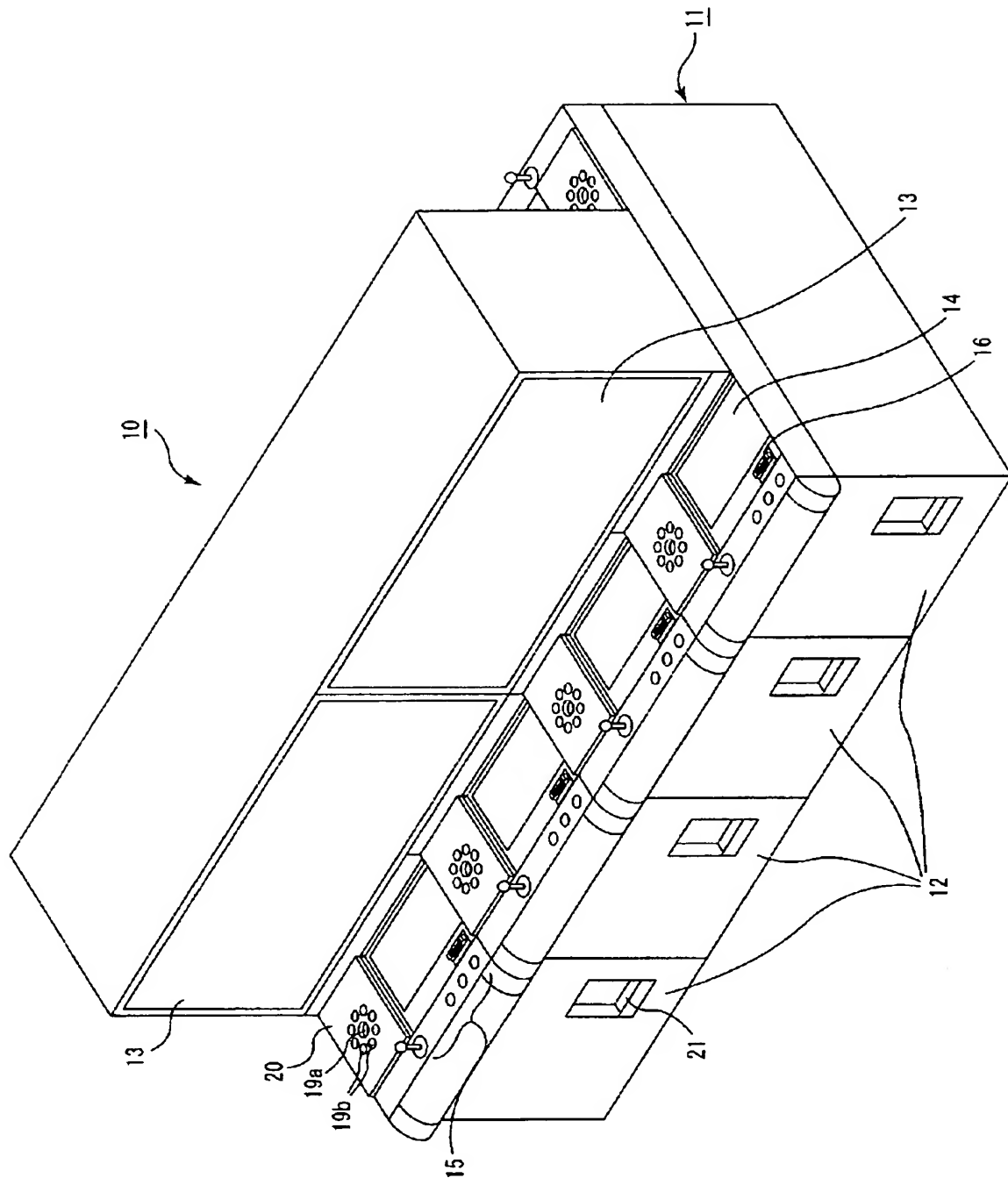
【符号の説明】

- 10 メダルゲーム装置
- 11 本体装置
- 12 サテライト
- 13 大表示装置
- 14 表示装置
- 15 コントローラ
- 16 メダル投入口

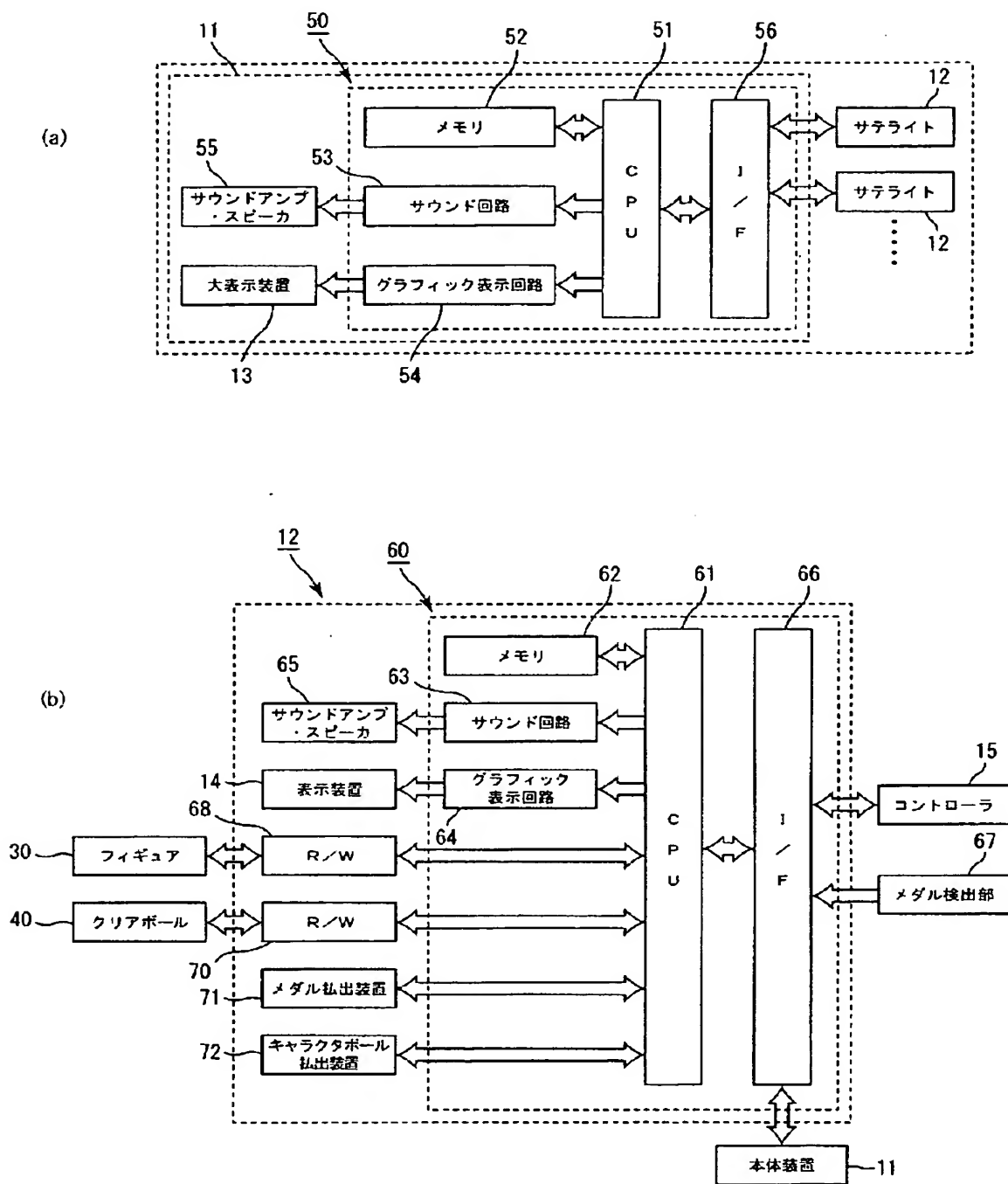
2 0 データキャリア設置台  
 2 1 払出口  
 3 0 フィギュア  
 3 3 R F I D タグ  
 4 0 キャラクタボール  
 4 4 アンテナ  
 4 5 I C チップ  
 5 1、6 1 C P U  
 5 2、6 2 メモリ  
 5 3、6 3 サウンド回路  
 6 4、6 4 グラフィック表示回路  
 5 5、6 5 サウンドアンプ・スピーカ  
 6 8、7 0 R / W

【書類名】 図面

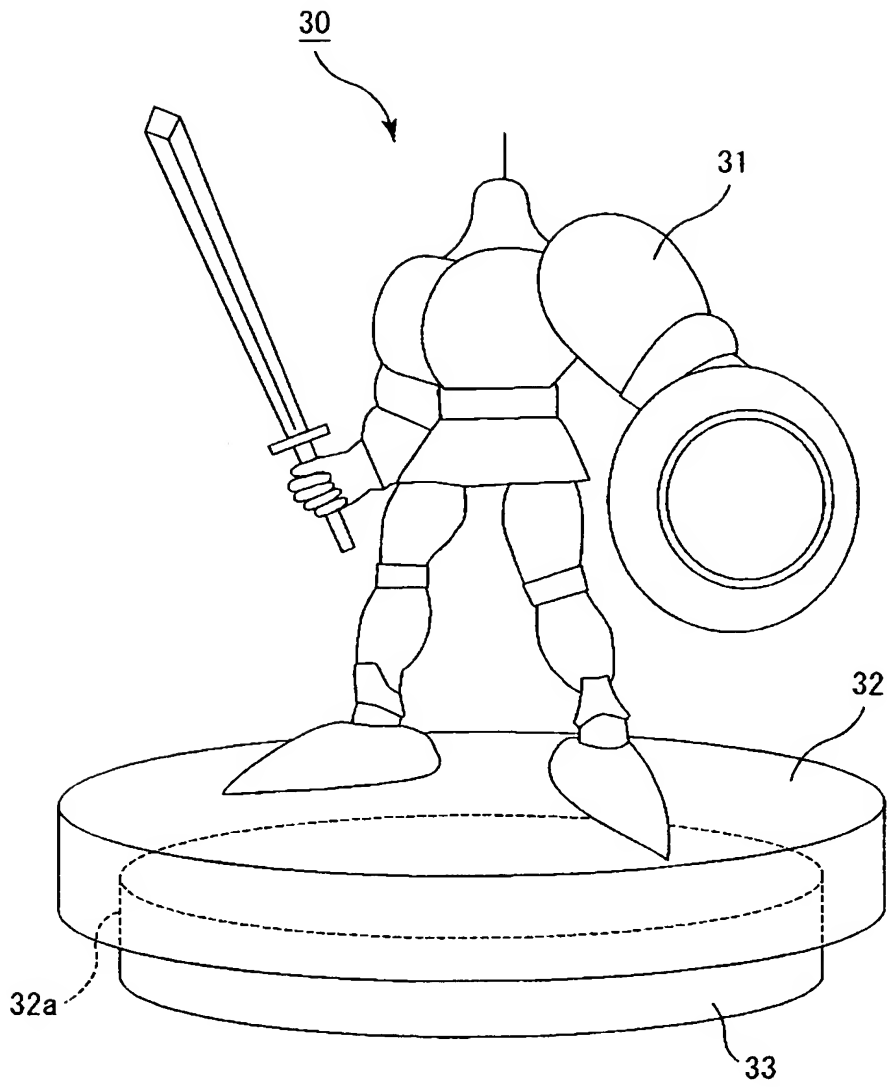
【図 1】



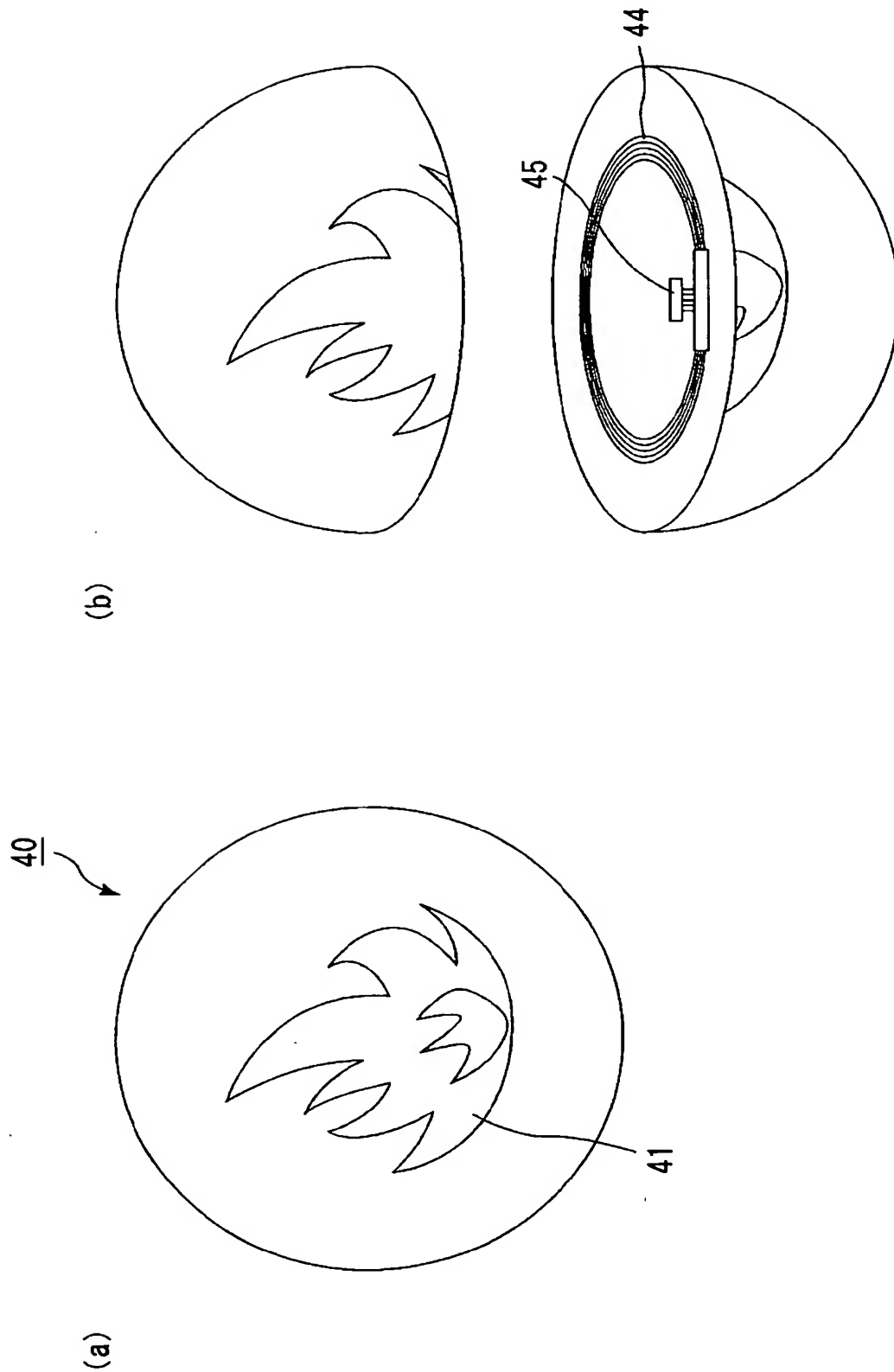
【図 2】



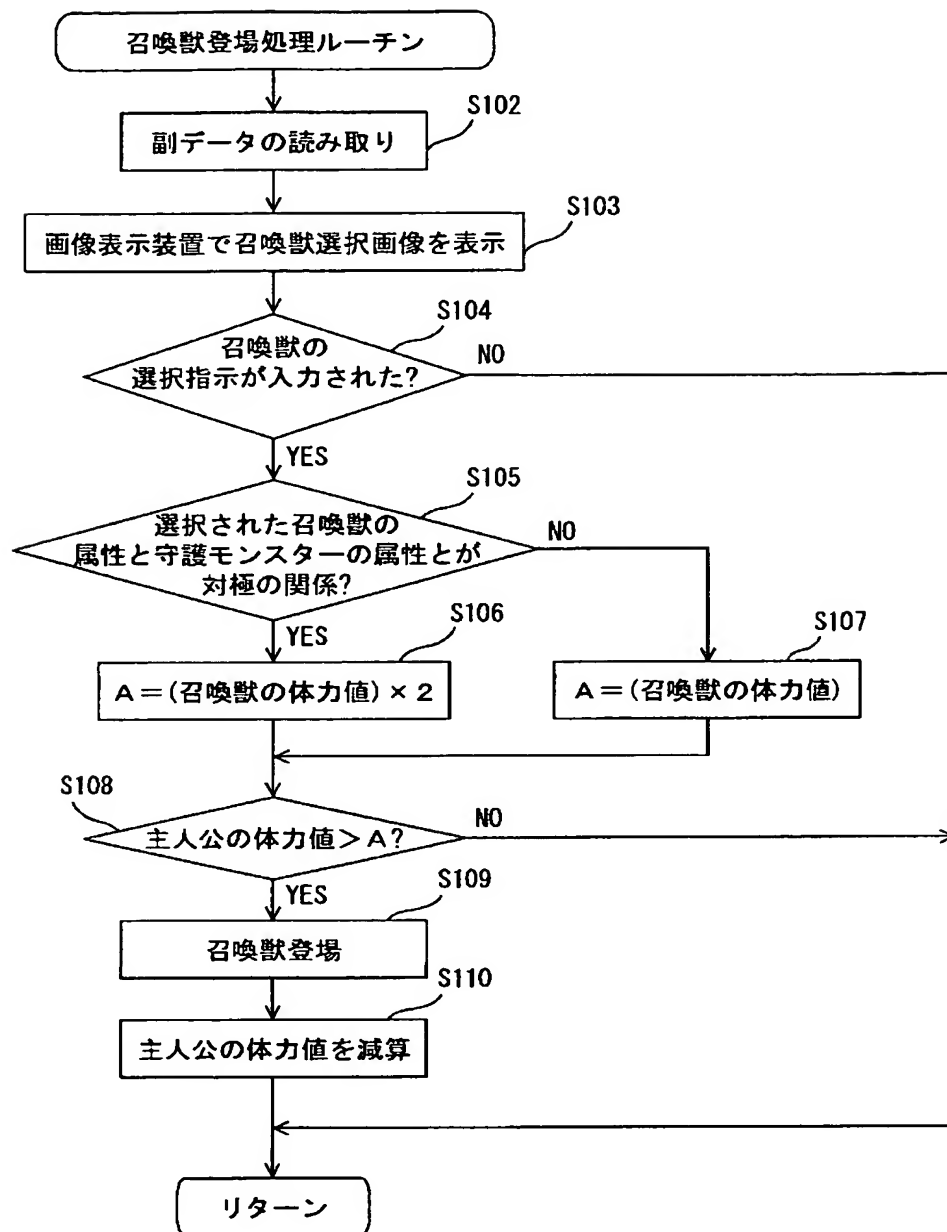
【図 3】



【図 4】



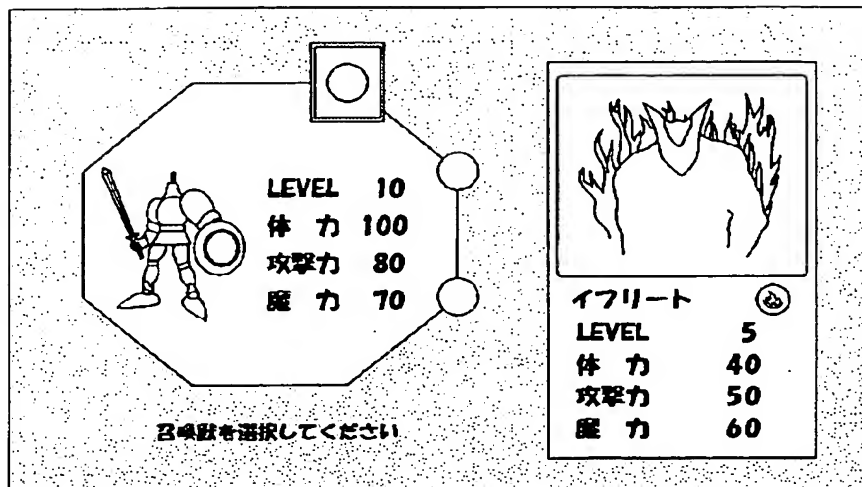
【図 5】



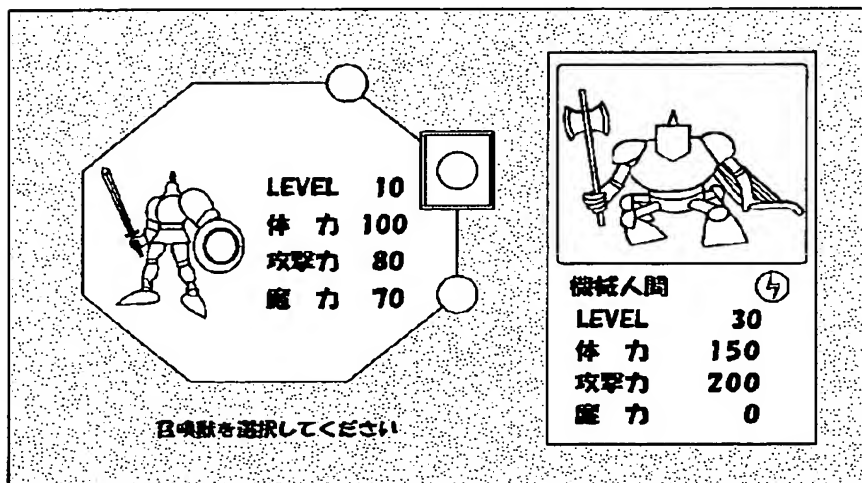


【図 6】

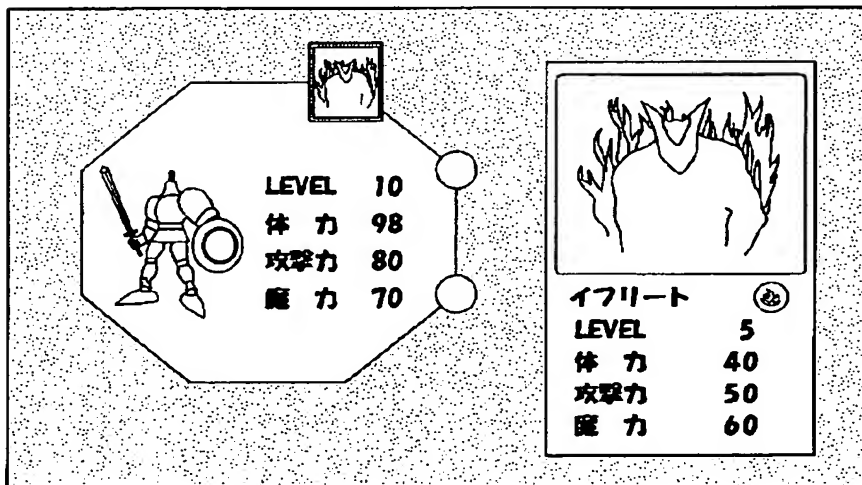
(a)



(b)



(c)



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 データキャリアの収集意欲を掻き立てることができるとともにキャラクターに対する愛着を深めることができ、ゲームの戦略的要素を向上させ、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 主キャラクターと副キャラクターとが登場するゲームを提供するものであり、主キャラクターの能力値及び副キャラクターの能力値に基づいて、該副キャラクターをゲームに登場させるか否かを決定し、その結果により該副キャラクターをゲームに登場させる召喚手段を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【選択図】 図 5

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 3 - 0 1 9 4 0 4
受付番号	5 0 3 0 0 1 3 5 1 7 1
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 5 年 1 月 2 9 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】	平成15年 1月28日
-------	-------------

次頁無

特願 2 0 0 3 - 0 1 9 4 0 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社